



XBOX 360™

XBOX
LIVE

CALL OF DUTY® 2

★★★



infinity
ward

ACTIVISION®

WARNUNG

Lesen Sie das Xbox 360™ Handbuch und die Handbücher zu sämtlichen Peripheriegeräten, bevor Sie dieses Spiel spielen, um wichtige Sicherheits- und Gesundheitsinformationen zu erhalten. Bewahren Sie alle Handbücher zur späteren Einsichtnahme auf. Um Ersatzhandbücher anzufordern, besuchen Sie die Website www.xbox.com/support, oder kontaktieren Sie den Kundensupport (nähtere Informationen finden Sie innen auf der hinteren Umschlagseite).

Wichtige Gesundheitsinformationen zum Verwenden von Videospielen

Photosensitive Anfälle (Anfälle durch Lichtempfindlichkeit)

Bei einer sehr kleinen Anzahl von Personen können bestimmte visuelle Einflüsse (beispielsweise aufflackernde Lichter oder visuelle Muster, wie sie in Videospielen vorkommen) zu photosensitiven Anfällen führen. Diese können auch bei Personen auftreten, in deren Krankheitsgeschichte keine Anzeichen für Epilepsie o. Ä. vorhanden sind, bei denen jedoch ein nicht diagnostizierter medizinischer Sachverhalt vorliegt, der diese so genannten „photosensitiven epileptischen Anfälle“ während des Ansehens von Videospielen hervorrufen kann.

Derartige Anfälle können mit verschiedenen Symptomen einhergehen, z. B. Schwindel, Veränderungen der Sehleistung, Zuckungen im Auge oder Gesicht, Zuckungen oder Schüttelbewegungen der Arme und Beine, Orientierungsverlust, Verwirrung oder vorübergehendem Bewusstseinsverlust. Im Rahmen von Anfällen auftretende Bewusstseinsverluste oder Schüttelkrämpfe können ferner zu Verletzungen durch Hinfallen oder das Stoßen gegen in der Nähe befindliche Gegenstände führen.

Falls beim Spielen ein derartiges Symptom auftritt, müssen Sie das Spiel sofort abbrechen und ärztliche Hilfe anfordern. Eltern sollten ihre Kinder beobachten und diese nach den oben genannten Symptomen fragen. Die Wahrscheinlichkeit, dass derartige Anfälle auftreten, ist bei Kindern und Teenagern größer als bei Erwachsenen. Die Gefahr des Auftretens photosensitiver epileptischer Anfälle kann durch die folgenden Vorsichtsmaßnahmen verringert werden:

- Vergrößern Sie die Entfernung zum Bildschirm.
- Verwenden Sie einen kleineren Bildschirm.
- Spielen Sie in einem gut beleuchteten Zimmer.
- Vermeiden Sie das Spielen bei Müdigkeit.

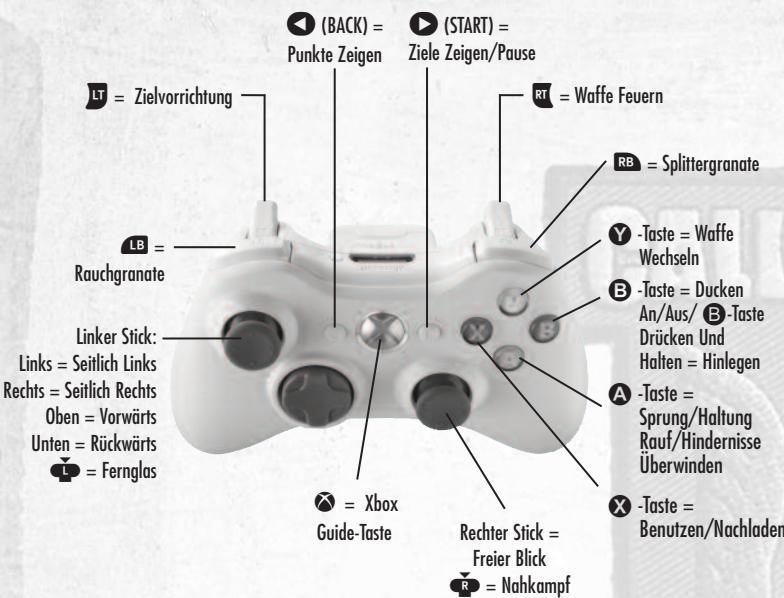
Wenn Sie oder ein Familienmitglied in der Vergangenheit unter epileptischen oder anderen Anfällen gelitten haben, sollten Sie zunächst ärztlichen Rat einholen, bevor Sie die Videospiele verwenden.

INHALT

Steuerung	2
Der Einzelspieler-Modus	2
Das Einzelspieler-Menü	3
Der Spielverlauf	3
Anzeigen im Spiel	4
Bewegungssteuerung	5
Waffensteuerung	7
Sonstige Steuerungen	9
Mehrspieler	9
Xbox Live	9
Credits	11
Lizenzvereinbarung und Garantie	15
Kundendienst in Deutschland	21



STEUERUNG



DAS EINZELSPIELER-MENÜ

Von hier aus können Sie ein neues Spiel starten, einen gespeicherten Spielstand fortsetzen, zum eigenständigen Mehrspieler-Modus von *Call of Duty 2* wechseln oder die Optionen konfigurieren.



Neues Spiel — Diese Option erscheint, wenn Sie den Einzelspieler-Modus des Spiels noch nicht gestartet haben. Hiermit beginnen Sie das Spiel.

Spiel fortsetzen — Laden Sie den letzten Speicherpunkt des Spiels und setzen Sie die entsprechende Kampagne fort. Diese Option erscheint erst dann, wenn Sie bereits eine Mission gestartet haben.

Missionswahl — Starten Sie eine neue Partie *Call of Duty 2* vom Beginn der ersten Kampagne. Alternativ können Sie auch jede Mission noch einmal spielen, die Sie bereits freigeschaltet haben. Nachdem Sie sich für eine Mission entschieden haben, wählen Sie einen der vier verfügbaren Schwierigkeitsgrade.

Steuerung — Wählen Sie diese Option, um Ihre Controller-Belegung zu ändern sowie seine Empfindlichkeit und die Verwendung der Achsen anzupassen.

Optionen — Hier können Sie das automatische Zielen anpassen und die Controller-Vibration, Untertitel, das Fadenkreuz sowie Ihr Speichergerät wählen.

Mehrspieler — Wechselt ins Mehrspieler-Menü.

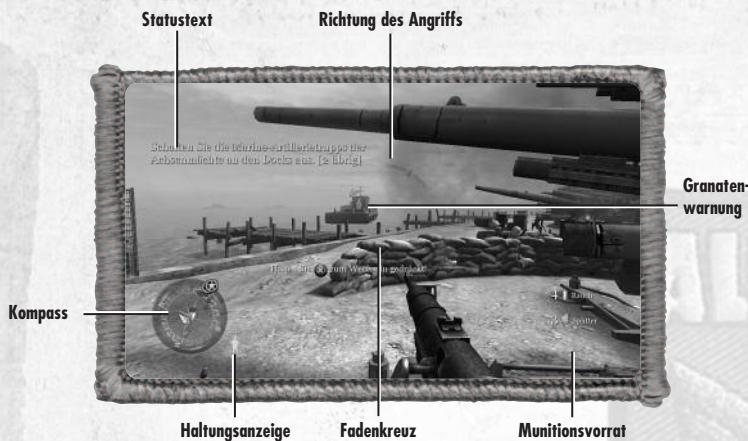
DER EINZELSPIELER-MODUS

In der Einzelspieler-Kampagne erleben Sie als alliiertes Soldat ein paar der härtesten Kämpfe des Zweiten Weltkriegs. Der Erfolg Ihres Trupps, das Erfüllen Ihrer Mission und auch Ihr eigenes Überleben hängen davon ab, wie gut Sie sich fortbewegen, wie gut Sie schießen und - was wohl am entscheidendsten sein dürfte - wie gut Sie mit Ihren Teamkameraden zusammenarbeiten. Zum Starten des Einzelspieler-Modus wählen Sie bitte 'Einzelspieler' aus dem Hauptmenü.

DER SPIELVERLAUF

In der Missionsbesprechung erhalten Sie zu jedem Einsatz wichtige Informationen. Sie bekommen diese Informationen entweder durch Anweisungen Ihrer Vorgesetzten oder durch persönliche Tagebucheinträge Ihres Spielcharakters. Lesen Sie sie vor Beginn einer Mission genau durch.

ANZEIGEN IM SPIEL



Kompass – Der Kompass hilft Ihnen dabei, die Orientierung zu behalten, Ziele zu finden und die Situation im Auge zu behalten. Er zeigt Ihnen nicht nur Ihre momentane Blickrichtung an, sondern auch alle Soldaten der Alliierten (grüne Pfeile) und Gegner (rote Punkte) in Ihrer Nähe sowie das momentane Ziel (goldener Stern).

Haltungsanzeige – Das dreieckige Symbol zeigt Ihnen Ihre momentane Haltung im Spiel an. Das Symbol ändert sich von stehend über duckend nach liegend, je nachdem, welche Haltung Sie gerade einnehmen.

Statustext – Während des Spiels sehen Sie hier immer aktuelle Informationen wie Änderungen an den Missionszielen oder andere Warnhinweise.

Munitionsvorrat – Der Bereich unten rechts auf dem Bildschirm ist Ihr Munitionsvorrat. Die erste Zahl steht für die momentanen Patronen im aktuellen Magazin, die zweite Zahl für die insgesamt noch vorhandenen Patronen für diese Waffe.

Fadenkreuz – Mit Hilfe des Fadenkreuzes können Sie auf Ihre Feinde zielen. Beim Gehen oder Rennen wird das Fadenkreuz zunächst immer größer und verschwindet schließlich, da Sie im schnellen Lauf nicht zielen können. Sobald Sie langsamer werden oder stoppen, richten Sie automatisch die Waffe genauer aus und das Fadenkreuz wird wieder kleiner. Sie sollten möglichst immer erst anhalten und dann feuern, um so Munition zu sparen. Das Ducken oder Hinlegen verbessert Ihr Zielen noch weiter, so dass Sie möglichst eine dieser beiden Haltungen zum Feuern einnehmen sollten. Wenn Sie das Fadenkreuz über einen Verbündeten bewegen, der in Ihrer Nähe

steht, wechselt das Fadenkreuz zu einem Personen-Symbol. Verwenden Sie die Taste 'Benutzen' (X-Taste), um diese Person zu bitten, Ihnen aus dem Weg zu gehen.

Richtung des Angriffs – Wenn Sie von einem Gegner getroffen werden, erscheint ein kleiner roter Pfeil nahe der Mitte des Bildschirms, der Ihnen die generelle Richtung signalisiert, aus der Sie angegriffen wurden. Wenn der Pfeil aufwärts zeigt, befindet sich der Feind vor Ihnen, zeigt der Pfeil nach unten, wurden Sie von hinten attackiert.



Benutzen-Symbol – Diese Anzeige erscheint immer dann, wenn Sie etwas aufnehmen oder benutzen können, z. B. geheime Dokumente, eine Waffe oder ein Fahrzeug. Zum Benutzen des gewünschten Gegenstandes verwenden Sie die Taste 'Benutzen' (X-Taste). Bei bestimmten Objekten, wie z. B. einem Seil zum Klettern, müssen Sie die Taste 'Benutzen' gedrückt halten.

Granatenwarnung – Handgranaten sind ein elementar Bestandteil des Einsatzes. Sie werden Ihnen aus allen Richtungen vor die Füße geworfen.

Hinweis: Der Pfeil zeigt die Position der Granate an, die in ihrer Nähe eingeschlagen ist.

Gesundheitszustand – Die roten Anzeigen zur Richtung des Angriffs sind das erste Indiz dafür, dass Sie getroffen werden. Weitere Anzeichen dafür, dass Sie schwer verletzt sind, sind ein schweres Atmen, Herzschlag und eine vernebelte Sicht. Bei den ersten Malen wird Call of Duty 2 eine entsprechende Nachricht einblenden. Dann sollten Sie sofort in Deckung gehen. Nach einer kurzen Pause wird sich Ihre Gesundheit wieder erholen, solange Sie nicht weiter unter Beschuss stehen.

BEWEGUNGSSTEUERUNG

Unterhalb finden Sie die Standardsteuerung des Spiels:

BEFEHL	STANDARD	BESCHREIBUNG
Vorwärts	Linker Stick oben	Nach vorne laufen
Rückwärts	Linker Stick unten	Nach hinten laufen
Nach links	Linker Stick links	Ein Schritt nach links
Nach rechts	Linker Stick rechts	Ein Schritt nach rechts
Aufstehen/Sprung	A-Taste	Stehen Sie wahlweise aus einer geduckten oder liegenden Haltung auf oder springen Sie.
Auf Ducken wechseln	B-Taste	Ducken Sie sich wahlweise aus dem Stehen oder Liegen.
Auf Hinlegen wechseln	B-Taste (halten)	Legen Sie sich aus dem Stehen oder einer geduckten Haltung hin.
Freier Blick/Zielen	Rechter Stick	Sehen Sie sich um und zielen Sie mit Ihrer Waffe.

HALTUNGEN

Sobald Sie das erste Mal in einer Schlacht waren, werden Sie merken, dass die Lebenserwartung eines stehenden Soldaten deutlich geringer ist. Ein intelligenter Spieler wird ständig sowohl geduckt als auch liegend operieren, um in Deckung zu bleiben, dem feindlichen Beschuss aus dem Wege zu gehen und sich nicht der direkten Gefahr auszusetzen. Bedenken Sie bitte, dass Sie geduckt und liegend deutlich schwieriger zu treffen sind, sich aber gleichzeitig nur deutlich langsamer fortbewegen können. Zusätzlich können Sie nicht feuern, wenn Sie sich gerade kriechend fortbewegen, da Sie dabei auf dem Bauch robben.

Wichtiger Tipp: Nutzen Sie jede Deckung aus! Wenn Sie sich hinter Bäumen und Sträuchern ducken oder gar hinlegen, sieht Sie der Feind eventuell gar nicht erst. Hinter kugelsicheren Objekten können Sie sich außerdem vor den Schusswechseln in Sicherheit bringen.



HINDERNISSYSTEM

Wenn Sie sich bestimmten Hindernissen nähern, erscheint ein Pfeil auf dem Bildschirm, der Ihnen anzeigt, die Sprungtaste (**A**-Taste), um automatisch über das Hindernis direkt vor Ihnen zu springen.

WAFFENSTEUERUNG

Unterhalb finden Sie die Standardsteuerung des Spiels:

BEFEHL	STANDARD	BESCHREIBUNG
Angriff	RT	Waffe feuern.
Zielvorrichtung	LT	Gedrückt halten zum Wechsel der Feuermodi "Zielvorrichtung" und "Aus der Hüfte schießen".
Nahkampf	Rechten Stick klicken	Schlagen Sie Ihren Gegner mit dem Kolben Ihrer Waffe.
Waffe nachladen	X -Taste	Laden Sie die aktuelle Waffe nach.
Splittergranate werfen	RB	Splittergranate werfen.
Rauchgranate werfen	LB	Rauchgranate werfen.
Waffe wechseln	Y -Taste	Wechseln Sie Ihre Waffe.
Fernglas/Atem anhalten	Linken Stick klicken	Gedrückt halten, um das Fernglas zu benutzen. Wenn Sie diese Taste beim Einsatz eines Zielfernrohrs drücken, zielen Sie präziser.

DIE ZIELVORRICHTUNG

Bei jeder Waffe können Sie über 'Zielvorrichtung ein/aus' die Waffe aus der Hüfte nehmen und vor Ihr Gesicht halten, damit Sie durch die Zielvorrichtung (bzw. das Zielfernrohr bei Scharfschützengewehren) blicken können. Sie sehen die Ansicht dann etwas bzw. stark vergrößert, so dass Sie präziser zielen können. In dieser Haltung können Sie sich allerdings auch nur langsamer fortbewegen. Die Taste für die Zielvorrichtung ist **LT**.



ATEM ANHALTEN

Wenn Sie durch das Zielfernrohr blicken und sich auch nur leicht bewegen, ist es äußerst schwierig, ein entferntes Ziel zu treffen. Sie können dann für einen kurzen **Moment den Atem anhalten** (linken Stick klicken und halten) und präziser zielen.



NAHKAMPFANGRIFF

Manchmal werden Ihre Feinde so nah sein, dass es schwierig wird, erst mit der Waffe zu zielen und sich dann zu verteidigen. In diesen Fällen können Sie einen **Nahkampfangriff starten** (rechten Stick klicken und halten). Sie attackieren dann den Feind und schlagen ihn mit dem Kolben Ihrer Waffe.



WAFFE WECHSELN

Sie können während des Spiels immer nur zwei Waffen tragen. Drücken Sie die Taste 'Waffe wechseln' (die **Y**-Taste), um zwischen diesen beiden Waffen zu wechseln.

WAFFEN NACHLADEN

Sobald das aktuelle Magazin Ihrer Waffe leergeschossen sein sollte, laden Sie automatisch nach. Behalten Sie Ihre Munition stets im Auge! Das Nachladen mitten in einem Feuergefecht kann sich als tödlich erweisen. Sie können jederzeit manuell nachladen, indem Sie die **Nachladetaste** (**X**-Taste) verwenden.

WAFFEN WECHSELN UND OBJEKTE AUFNEHMEN

Wenn Sie eine Waffe auf dem Boden liegen sehen, können Sie diese statt einer Ihrer beiden Waffen verwenden. Zum Tauschen einer Waffe bewegen Sie das Fadenkreuz über die neue Waffe und drücken Sie die Taste 'Benutzen' (**X**-Taste), sobald das Benutzen-Symbol erscheint. Sie legen dann die aktuelle Waffe ab und verwenden fortan die neue Waffe. Das Aufnehmen von Objekten ist genauso einfach wie das von Waffen. Verwenden Sie ebenfalls die Taste 'Benutzen' bzw. laufen Sie einfach über Munition.

STATIONÄRE WAFFEN & FAHRZEUGE

Zum Einsatz stationärer Waffen (wie z.B. ein MG-42) oder eines Fahrzeugs laufen Sie einfach auf diese bzw. es zu, bis Sie das Benutzen-Symbol sehen. Drücken Sie dann die Taste 'Benutzen' (**X**-Taste), um die Kontrolle zu übernehmen. Wenn Sie die Taste 'Benutzen' erneut verwenden, verlassen Sie die Waffe oder das Fahrzeug wieder.

RAUCHGRANATEN BIETEN TARNUNG

Sie können sich entscheiden, welcher Granatentyp für die jeweilige Situation am besten geeignet ist. Wenn Sie Rauchgranaten gefunden haben und auf diese wechseln (**L1**), können Sie für einen kurzen Moment eine Rauchwand erzeugen, so dass Ihr Trupp sich unbemerkt fortbewegen kann.

SONSTIGE STEUERUNGEN

BEFEHL	STANDARD	BESCHREIBUNG
Ziele zeigen	●	Pausiert das Spiel und blendet eine Liste der aktuellen Missionsziele im Einzelspieler-Modus ein.
Benutzen	● X-Taste	Benutzen, Aufnehmen, Ablegen und andere Interaktionen mit Objekten und Fahrzeugen.

ZIELE ZEIGEN/PAUSE

Im Verlauf der Kampagne ändern sich die Missionsziele. Über die Taste 'Ziele zeigen' (●) können Sie das Spiel pausieren und sich jederzeit die einzelnen Ziele und ihren Status anzeigen lassen.

- Unvollständige oder gerade aktive Missionsziele erscheinen in weißer Schrift.
- Bereits erfüllte Missionsziele erscheinen als grauer Text.

MEHRSPIELER

Dieser Abschnitt des Handbuchs leitet Sie durch den Mehrspieler-Teil von *Call of Duty*.

XBOX LIVE

Spielen Sie gegen wen Sie wollen, jederzeit und überall auf Xbox Live®. Erstellen Sie Ihr eigenes Profil (Ihre Spielerkarte). Chatten Sie mit Freunden. Laden

Sie Inhalte vom Xbox Live-Marktplatz herunter. Senden und empfangen Sie Sprach- und Video-Nachrichten. Gehen Sie online, und haben Sie Teil an der Spielerevolution.



Anschließen

Bevor Sie Xbox Live verwenden können, müssen Sie Ihre Xbox an eine Hochgeschwindigkeits-Internetverbindung anschließen und den Xbox Live-Service abonnieren. Um weitere Informationen zum Anschluss an Xbox Live sowie über die Verfügbarkeit von Xbox Live in Ihrer Region zu erhalten, besuchen Sie die Website www.xbox.com/live.

Jugendschutz

Mit diesen benutzerfreundlichen und flexibel einsetzbaren Tools können Eltern und Betreuer anhand der Altersfreigabe über die Spiele entscheiden, auf die junge Spieler zugreifen dürfen. Um weitere Informationen zu erhalten, besuchen Sie die Website www.xbox.com/familysettings.

Standard-Spiel finden — Wählen Sie diese Option, um ein Spiel ohne Rangliste zu finden, zu dem Sie Ihre Freunde einladen können.

Ranglisten-Spiel finden — Wählen diese Option, um ein Ranglistenspiel mit spezieller Herausforderung zu finden. Sie können keine Freunde zu Ranglistenspielen einladen.

Spieltyp — Wählen Sie den Spieltyp, den Sie spielen möchten. Zufall, Deathmatch, Team-Deathmatch, Capture the Flag, Hauptquartier und Suchen und Zerstören.

Nachdem Sie sich für ein Standard- oder Ranglisten-Spiel entschieden haben, gelangen Sie zur Xbox Live-Lobby. Hier können Sie auf andere Spieler warten, die dem Spiel beitreten. Bitte beachten Sie, dass *Call of Duty 2* bis zu acht Spieler online über Xbox Live unterstützt.

GETEILTER BILDSCHEIN

Wählen Sie 'Geteilter Bildschirm', um den Xbox Guide zu öffnen, wo sich die Spieler anmelden können. Hier haben Sie dann die folgenden Optionen.

Spiel starten — Mit dieser Option starten Sie das Spiel.

Ort — Wählen Sie den Ort, an dem das Spiel stattfinden soll.

Spieltyp — Wählen Sie zwischen Zufall, Deathmatch, Team-Deathmatch, Capture the Flag, Hauptquartier und Suchen und Zerstören.

SYSTEM LINK

Spiel beitreten — Über diese Option gelangen Sie zum Server-Bildschirm. Über ihn können Sie ein Spiel finden, dem Sie sich dann anschließen können.

Spiel erstellen — Hier können Sie selbst ein Spiel erstellen. Die Optionen entsprechen denen des Modus 'Geteilter Bildschirm'.

STEUERUNG

Über diesen Menüpunkt können Sie die Steuerung des Spiels verändern.

EINZELSPIELER

Wählen Sie diese Option, um wieder zum Einzelspieler-Menü zu gelangen.

Hinweis: Wenn Sie online spielen, verlassen Sie die von Activision gesteuerte Spielumgebung von *Call of Duty 2*. Das Spiel hat von der USK die Altersfreigabe "Keine Jugendfreigabe" erhalten, der Inhalt des Spiels kann sich dabei unter anderem durch interaktiven Austausch verändern. Activision und Infinity Ward übernehmen keine Verantwortung für jegliche Inhalte außerhalb des Spieles.

CREDITS

INFINITY WARD

Design Lead

Zied Rieke

Engineering Lead

Jason West

Executive Producer

Vince Zampella

Art Lead

Michael Boon

Art Director

Richard Kriegler

Audio Lead

Marc Ganus

ENGINEERING

Programming Leads

Robert Field

Francesco Gigliotti

Earl Hammon, Jr.

Programming

Richard Baker

Chad Barb

Ben Bastion

Hyun Jin Cho

Joel Gompert

Brian Langevin

Sarah Michael

Bryan Pearson – Sound

Jon Shiring – Multiplayer

Additional Programming

Bryan Kuhn

Preston Glenn

Chad Grenier

Mackey McLandish

Brent McLeod

Level Design &

Gameplay Scripting

Brent Mclead

Brian Gilman

Chad Grenier

Geoff Smith

Jon Porter

Keith "Ned" Bell

Mackey McLandish

Mohammad "BadMofo" Alavi

Nathan Silvers

Preston Glenn

Rodney Houle

Roger Abrahamsson

Steve Fukuda

Todd Alderman

Zied Rieke

Multiplayer Design Lead

Todd Alderman

Animation

Ursula Escher

Chance Glasco

Mark Grigsby

Paul Messerly

Zach Volker

Harry Walton

Lei Yang

Technical Animation

Richard Cheek

Eric Pierce

Environmental Art Lead

Chris Cherubini

Art

Brad Allen

Peter Chen

James Chung

Joel Emslie

Chris Hassell

Jeff Heath

Oscar Lopez

Taehoon Oh

Sami Onur

Velinda Payolo

Richard Smith

Jiwon Son

Theerapol Srisuphan

Visual Effects

Robert A. Gaines

Concept Art

Brad Allen and Paul Messerly

Additional Art/Animation

Michael Anderson

Jason Boesch

Josh Lukan

Steven Giesler

MANAGEMENT

CEO

Grant Collier

CCO

Vince Zampella

CTO

Jason West

Producer

Eric Riley

Associate Producer

Eric Johnsen

Associate Producer

Patrick Lister

Associate Producer

Dan Smith

System Administrator

Bryan Kuhn

Office Manager

Janice Turner

Senior Recruiter

Michael Nichols

Executive Assistant

Lacey Bronson

MUSIC

Composed & Produced by
by Graeme Revell

Arrangements & Programming
Boris Elkins

Orchestrations

Tim Simonec

Music Preparation
Gregg Nestor and Dominik Hauser

Music Editing
Ashley Revell

Recorded in
Bratislava, Slovak Republic

Orchestra Manager
Marion Turner

Conducted by
Allan Wilson

Recording Engineer
Peter Fuchs

Sessions Coordinated by
Paul Talkington

Mixed in Los Angeles by
Mark Curry

Special Thanks to
Mark Ganus, Tom Hays,
Tim Riley and Thaine Lyman

SCRIPT
Scriptwriting
Michael Schiffer

Additional Scriptwriting
Steve Fukuda, Zied Rieke

Testers

Winyan James

Alexander Sharigan

Kevin Pai

Clive Hawkins, Ed Harmer
Vaughn Vartanian

VOICE
Voice Direction/Dialog Engineering
 Keith Arem

Additional Voice Direction
 Steve Fukuda

Voice Editing/Integration
 Linda Rosemeier

Additional Voice Editing
 Mauricio Balvanera

Recording Facilities
 PCB Productions

Casting & Signatory Services
 Digital Synapse

Voice Talent
 Michael Cudlitz
 Rick Gomez
 Frank John Hughes
 James Madio
 Ross McCall
 Rene Moreno
 Richard Speight Jr.
 Josh Gomez
 Jack Angel
 David Cooley
 JD Cullum
 Harry Van Gorkum
 Michael Gough
 Mark Ivanic
 Matt Lingquist
 John Mariano
 Roland North
 Chuck O'Neil
 Phil Proctor
 Caron Reilly
 John Rubinow
 Hans Schoeber
 Thomas Schumann
 Julian Stone
 James Patrick Stuart
 Courtney Taylor
 Kai Wolff

Models
 David Mutchler
 Jaron Ellsworth
 John Dugan
 Frank Klest
 David Adkisson
 Spiro Papastathopoulos
 Chris Cherubini
 Preston Glen
 Grant Collier
 Richard Smith
 Change Glasco
 Paul Messerly

ACTIVISION

PRODUCTION

Producer
 Ken Murphy

Associate Producers
 Eric Lee
 Ian Stevens
 Steve Holmes

Production Coordinators
 Nathaniel McClure
 Peter Muravez

Production Testers
 Joshua Feinman
 Rhett Chassereau

VP, North American Studios
 Mark Lamia

Executive Producer
 Thaine Lyman

Head of Worldwide Studios
 Chuck Huebner

Mohammad Alavi
 Alex Sharrigan
 Michael Boon
 John Porter
 Joel Emslie
 Eric Johnson
 Frank Gigliotti
 Harry Walton
 Eric Pierce
 Diana Dencker
 Chris Wolfe
 John Schwabl
 Abe Schevermann.

Historical/Military Advisors
 Emilio Cuesta
 John Hillen
 Hank Keirsey
 Mike Phillips

Production Babies
 Baby Kyle Zampella and Mother Brigitte
 Baby Dakota Volker and Mother Staci
 Baby Alexandra West and Mother Adriana
 Baby Elle Chung and Mother Julie
 Baby Triplets: Angela, Emma
 Thaine Lyman and Mother Terri.

Focus Group Test
 Derek Canaday, Cameron Woodpark, Raine Wolt, David Perlich, Greg Nelson and Milton Valencia

CENTRAL LOCALISATIONS

Vice President, Studio Planning & Operations
 Brian Ward

Central Localisations Supervisor (US)
 Stephanie O'Malley Deming

Localisation Project Manager
 Doug Avery

Localisation Tools & Support
 Provided by Xloc Inc.

GLOBAL BRAND MANAGEMENT

Brand Manager
 Richard Brest

Associate Brand Manager
 Tim Henry

Associate Brand Manager
 Ryan Wener

Director, Global Brand Management
 Kim Salzer

VP, Global Brand Management
 Dusty Welch

Head of Global Brand Management
 Robin Kaminsky

Senior Publicist
 Mike Mantarro

Publicist
 Maclean Marshall

Public Relations
 Neil Wood and Jon Lenaway
 Step 3 Productions

Junior Publicist
 Megan Korns

Director, Corp. Communications
 Michelle Schroder

Sr. VP, North American Sales
 Maria Stipp

Director, Trade Marketing
 Steve Young

Trade Marketing Manager
 Celeste Murillo

MUSIC DEPT.
 Tim Riley
 Brandon Young

INFORMATION TECHNOLOGY

Vice President, IT
 Neil Armstrong

IT Technician
 Ricardo Romero

QUALITY ASSURANCE/CUSTOMER SUPPORT

Project Lead
 John Lagerholm

Senior Project Lead
 Glenn Vistante

QA Senior Manager
 Marilena Rixford

Floor Lead
 Mario Hernandez

Database Manager
 Giancarlo Contreras

SP Coordinator
 Aaron Gorrell

MP Coordinator
 Guillermo Hernandez

Day Shift Testers

Pedro Aguiar, Scott Barakove, Gerald Dia
 Dennis Duchscher, Daniel Fehnskens
 Teddy Hwang, Kelly Huffine, Laura Landolf
 Jason Lopez, Matthew Lee, Steven Lynch
 Jay Marini, Steven Mitchell, Miles Metoyer
 Jacob Porter, Alexander Ramos
 James Rose, Simon Rush, Aldo Sarellano
 Mike Salvat, Melody Villaflores
 Rick Holguin, Eric Kelly, Jonathan Tung

Night Shift Manager
 Adam Hartsfield

Night Shift Senior Lead
 Frank So

Night Shift Lead
 Sean Kim

Night Shift Floor Lead
 Christian Murillo

Night Shift Testers

Jeff Arroyo, Julian Bangat
 Christopher Davis, Niya Green
 Andre Hatfevari, Peter Ireland
 Gregory Jones, John Macmillan
 Devin McGowan, Luis Noguez
 Santiago Salvador, Kenny Treadafilios
 John Zheng, Dustin Green
 Jonathan Hawkins, Sean McGoldrick
 Chris Molina, Katherine Zalewski
 Jesse Zavala

Third Shift Manager
 Jason Levine

Third Shift Lead
 George "Red" Rahm

Third Shift Floor Lead
 Seth Sheets

Third Shift Testers

Benjamin Abel, Tracey Allen, Mario Dalka
 Marcos Delgadillo, Jonathan Gomez
 Kerrick Ivey, Roger Marshall, Paris McCoy
 Michael Ortiz, Mark Ruzicka, Tim Shanks
 Sara Sheranian, William Tsung
 Chase Warnick, Scott Winslow

Network Sr. Lead
 Chris Keim

Network Lead
 Francis Jimenez

Sr. Manager, Technical Requirements Group
 Marilena Rixford

Sr. Lead, Technical Requirements Group
 Sion Rodriguez y Gibson

Project Lead, Technical Requirements Group
 Aaron Camacho

Senior Tester, Technical Requirements Group
 Marc Villanueva

Testers, Technical Requirements Group
 Teak Holley, Chris Keihley
 David Wilkinson, Tomo Shikami

Sr. Lead, Network Lab
 Chris Keim

Network Lead
 Francis Jimenez

Customer Support Lead, Phone Support
 Gary Bolduc

Customer Support Lead, E-mail Support
 Michael Hill

INFINITY WARD SPECIAL THANKS

Melissa Burkart, Louis Felix, Ryan Michael, Ken Turner, American Society of Military History, Long Mountain Outfitters of Henderson, Nevada, Rusty Spitzer, Central Casting, The Ant Farm, Len Lomell and the Army Rangers, Rhythms&Hues, Infinity Ward Nation and all our beloved fans.

INFINITY WARD VERY SPECIAL THANKS

To the men and women around the world who gave their lives in defense of our freedoms, we will never forget you.

ACTIVISION SPECIAL THANKS

Mike Griffith, Ron Doornick, Kathy Vrabeck, Chuck Huebner, Robin Kaminsky, Sam Nouriani, Brian Pass, Jonathan Moses, Glenn Igé, Doug Pearson, Danny Taylor, Eoin Banks, Letty Cadena, Bryan Jury, Peter Muravez, Jeremy Monroe, Kekoa Lee-Creel, Taylor Livingston

ACTIVISION VERY SPECIAL THANKS

"**Rangers Lead The Way**"
 Len "Bud" Lomell

Chapter Briefing Historical Images provided by Jeff Hardy and Lauren Ulin at Floor 84 Studio. Stock footage movies provided by Military Channel. Narrator recorded at Little Big Room courtesy of Marshal Lowman, Brad Gilderman, Aaron Lepley.

"Address at the US Ranger Monument – Commemorating the 40th Anniversary of D-Day, Pointe du Hoc, Normandy, France" speech courtesy of Reagan Presidential Library.

"Order of the Day" speech courtesy of Dwight D. Eisenhower Library.

Introduction Cinematic provided by **The Ant Farm**
 Rob Troy, Lisa Rznikov
 Paige Bhamre

BINK VIDEO

Uses Bink Video. Copyright © 1997–2005 by RAD Game Tools, Inc.

ACTIVISION UK

Senior VP
 Tricia Bertero

VP - UK, Emerging Markets & European Marketing
 Roger Walkden

UK Marketing Director
 Scott Morrison

Marketing Manager

Tim Woodley

Senior Localisation Manager

Tamsin Lucas

Senior Localisation Project

Manager

Mark Nutt

Localisation Project Manager

Charlotte Harris

Creative Services Manager

Jackie Sutton

European PR Director

Tim Ponting

European Operations Manager

Heather Clarke

Production Planner

Lynne Moss

ACTIVISION GERMANY

Marketing Director

Stefan Luludes

PR-Manager

Bernd Reinartz

PR-Executive

Martin Pitzl

Brand Manager

Stefan Seidel

IT & Web Manager

Thorsten Hübschmann

German Localisation

Effective Media GmbH



- (4) Activision untersagt es ausdrücklich, die Bearbeitungstools und das neue Spieldatenmaterial für kommerzielle Zwecke zu verwenden. Stellt der Kunde das neue Spieldatenmaterial Dritten zur Verfügung, so darf er dies ausschließlich unentgeltlich tun.
- (5) Neues Spieldatenmaterial darf weder die Urheber-, Marken- oder sonstige Rechte Dritter verletzen, noch illegales, strafrechtlich relevantes oder rassistisches Material enthalten.
- (6) Neues Spieldatenmaterial muss dokumentiert und deutlich mit folgenden Angaben versehen werden: a. Name und E-Mail-Adresse des Erstellers des Neuen Spieldatenmaterials, und b. die Worte: "Dieses Material wird von Activision Inc., 3100 Ocean Park Boulevard, Santa Monica, California 90405., weder hergestellt noch unterstützt." Diese Angaben sind deutlich und ausreichend lange vor dem Start des Programms einzublenden.

4. Installation der Software und Sicherungskopie

- (1) Die Nutzung der Software ist grundsätzlich unmittelbar vom mitgelieferten Datenträger aus vorzunehmen, wie z.B. CD-ROM, DVD oder Cartridge.
- (2) Sollte eine Sicherungskopie der Software für die Sicherung künftiger Benutzung erforderlich sein, ist eine einzige Installation der Software auf die Festplatte als Sicherungskopie zulässig. Stimmen die installierte Kopie und die Inhalte des originalen Datenträgers überein, so verbleibt die auf der Festplatte installierte Kopie als Sicherungskopie. Die Anfertigung einer zusätzlichen Sicherungskopie von dem originalen Datenträger ist untersagt. Befindet sich die Software auf einer CD-ROM, DVD oder Cartridge, so ist keine Sicherungskopie zulässig, da davon auszugehen ist, dass aufgrund der langen Lebensdauer von den genannten Datenträgern eine Sicherungskopie nicht erforderlich ist.
- (3) Die Anfertigung weiterer als der hier genannten gesetzlich zulässigen Sicherungskopien ist ausdrücklich untersagt und wird zivil- und strafrechtlich verfolgt.

5. Gewährleistung

- (1) Um im Interesse des Kunden rasch auf Mängel reagieren zu können, muss der Kunde offensichtliche und erkennbare Mängel unverzüglich - spätestens aber innerhalb von 10 Tagen - nach der Ablieferung des Programms beim Händler schriftlich geltend machen. Dasselbe gilt für Rügen wegen verborgener Mängel nach Entdeckung des Mangels. Im Falle verspäteter oder nicht ordnungsgemäßer Mängelrügen kann Activision keine Gewährleistung für die Mängel übernehmen.
- (2) Activision gewährleistet, dass das verkaufte Programm nicht mit wesentlichen Mängeln behaftet ist und sich für die vertraglich vorausgesetzte bzw. gewöhnliche Verwendung bei Einhaltung der in der Packungsbeilage enthaltenen Systemvoraussetzungen eignet. Beiden Vertragsparteien ist bewusst, dass es nach dem Stand der Technik nicht möglich ist, Softwarefehler unter allen Bedingungen auszuschließen.
- (3) Activision gewährleistet nicht, dass die Funktionen des Programms den persönlichen Anforderungen des Kunden genügen oder dass das Programm und andere Software in der vom Kunden getroffenen Auswahl zusammenarbeiten.
- (4) Sachmängelansprüche für das gekaufte Programm verjähren 24 Monate nach Ablieferung des Programms beim Kunden.
- (5) Die Gewährleistung erstreckt sich nicht auf Mängel, deren Ursache auf den Kunden, insbesondere die von ihm zur Verfügung gestellten bzw. verwendeten Geräte und Informationen, Bedienfehler, Nichtbeachtung von Sicherheitsmaßnahmen, Nachlässigkeit des Kunden oder unsachgemäße Behandlung des Datenträgers (z.B. Verkratzen von CDs) oder auf höhere Gewalt zurückzuführen sind.

6. Ersatzlieferung des Programms

- (1) Der Kunde kann den mängelbehafteten Datenträger zum Zwecke der Ersatzlieferung gegen Vorlage einer Zahlungsbereicherung (z.B. Kassenzettel) bei dem Händler, bei dem er das Programm gekauft hat, umtauschen. Der Händler hat dann eine Ersatzlieferung durchzuführen.
- (2) Sollte die Rücksendung des mängelbehafteten Datenträgers an den Händler per Post vorgenommen werden, empfiehlt Activision einen Versand per Einschreiben. Der Datenträger muss in einer Verpackung versandt werden, die ihn gegen Beschädigung während des Versands schützt.
- (3) Dem Datenträger sind zudem eine Kopie der Rechnung, des Kassenzettels oder Zahlungssquittung, Name und Anschrift des Absenders, an den die Ersatzlieferung gesandt werden soll, und eine Kurzbeschreibung des aufgetretenen Fehlers und der vom Kunden benutzten Hardware beizufügen.
- (4) Der Kunde kann die Ersatzlieferung nur innerhalb der 24-monatigen Gewährleistungsfrist verlangen.
- (5) Die weiteren gesetzlichen Gewährleistungsansprüche des Kunden bleiben von diesen Regelungen unberührt.

7. Haftungsregeln

- (1) Activision haftet unabhängig vom Rechtsgrund nur für Schäden, die Activision oder einer seiner gesetzlichen Vertreter oder ein von ihm eingesetzter Erfüllungsgeschäftigte grob fahrlässig oder vorsätzlich verursacht hat. Im Falle von Garantien und der Verletzung von Kardinalpflichten haftet Activision auch bei einfacher Fahrlässigkeit.

- (2) Für Schäden, die bei der leicht fahrlässigen Verletzung von Kardinalpflichten entstanden sind, haftet Activision begrenzt auf die Schäden, die bei Vertragsabschluß typisch und vorhersehbar sind.

- (3) Für den Verlust von Daten und deren Wiederherstellung haftet Activision nach Maßgabe von Abs. 1 und 2 nur dann, wenn ein solcher Verlust durch angemessene Datensicherungsmaßnahmen seitens des Kunden nicht vermeidbar gewesen wäre.

8. Erlöschen der Vereinbarung

Unbeschadet aller weiteren Rechte wird diese Vereinbarung beendet, wenn gegen die hier vereinbarten Lizenzbedingungen verstößen wird. In einem solchen Fall muss der Kunde alle Exemplare des Programms und sämtlicher Bestandteile umgehend vernichten. Der Kunde hat dies Activision nachzuweisen.

9. Sonstiges

- (1) Der Kunde ist nicht berechtigt seine Ansprüche aus diesem Vertrag abzutreten.
- (2) Sollten einzelne Bestimmungen dieses Vertrages unwirksam sein oder werden, so wird die Wirksamkeit der übrigen Bestimmungen hierdurch nicht berührt. Anstelle der unwirksamen Bestimmung tritt eine wirksame Ersatzregelung, die dem mit der unwirksamen Bestimmung angestrebten Zweck möglichst nahe kommt.
- (3) Bei Streitigkeiten aus dieser Vereinbarung ist der Gerichtsstand Burglengenfeld, sofern der Kunde Kaufmann, eine juristische Person des öffentlichen Rechts oder öffentlich rechtliches Sondervermögen ist, oder keinen allgemeinen Gerichtsstand in der Bundesrepublik Deutschland hat.
- (4) Für Kunden, die ihren gewöhnlichen Aufenthaltsort in der Bundesrepublik Deutschland haben, gilt das Recht der Bundesrepublik Deutschland. Das Wiener UN-Abkommen über den internationalen Warenaufschluss ist ausgeschlossen.

ENREGISTREZ VOTRE JEU

**Pour bénéficier de
DÉMOS, d'accès aux VERSIONS
BÊTA, d'ASTUCES,
de contenu téléchargeable et profiter des toutes
dernières infos sur vos jeux préférés !**

Rendez-vous sur le site **my.activision.com** et
entrez le code-barres situé au dos de votre boîte de jeu.

my.ACTIVISION.com